

ES

Backgammon

Reglas del juego

El diagrama muestra la posición correcta de las piezas antes de empezar el juego. El tablero está dividido en cuatro partes, cada jugador tiene un «tablero interior» y un «tablero exterior». Cada tablero está dividido en seis «puntas» (triángulos) con colores alternos. Los tableros interior y exterior están separados entre sí por una cresta en el centro del tablero llamada barra.

Objetivo del juego: El objetivo del juego es colocar todas tus piezas en tu propio tablero y luego retirarlas. Las piezas claras y oscuras se mueven en direcciones opuestas.

El juego: Las reglas establecen que cada jugador debe lanzar un dado para determinar quién juega primero. Si los dos jugadores obtienen el mismo número, deberán lanzar nuevamente hasta que uno de los jugadores haya lanzado un número mayor. Lanzar dos dados indica cuántas posiciones tiene un jugador sus piezas.

Cada lanzamiento de dados conduce a dos movimientos independientes (aparte de un doble lanzamiento que conduce a cuatro movimientos, ver más abajo), que se pueden aplicar a dos piezas diferentes o a la misma ficha, y se pueden jugar en cualquier orden que el jugador elija.

Una ficha se puede colocar en un punto vacío, en un punto ocupado por una más de sus propias piezas o en un punto ocupado por una única ficha perteneciente a su oponente (golpear la mancha).

De hecho, una ficha nunca puede colocarse en un espacio ocupado por dos (o más) de las fichas del oponente. Un punto ocupado por dos o más de un jugador se llama cerrado. El oponente ya no puede colocar allí sus propias fichas, ni siquiera pasar, pero puede pasar por encima.

Nota: no hay límite para el número de fichas del mismo color en el mismo punto.

Doble: Un doble es un lanzamiento de dados en el que los dos dados tienen el mismo número. El lanzamiento se realiza entonces dos veces: si un jugador ha lanzado un doble 5, deberá realizar cuatro movimientos de 5 espacios cada uno.

Cerrado el punto: Cuando un jugador tiene dos o más fichas en un punto particular, la ficha del oponente no puede aterrizar allí. Cuando un jugador ha colocado dos fichas en un punto determinado, ha “cerrado el punto”. No hay límite para la cantidad de fichas que un jugador puede tener en un solo punto

El golpe: Una sola ficha en un punto se llama mancha. Si la ficha de un oponente cae en este punto, la mancha se envía a la barra, esto se llama golpear la mancha. Se puede decir que las negras han golpeado una ficha o mancha blanca y la han enviado a la barra.

No hay límite para el número de fichas en la barra. Una ficha en la barra vuelve a entrar en juego a través del tablero de casa del oponente, según la puntuación obtenida en los dados: un 1 permite volver a unirse en el punto 1 del oponente, un 2 en el punto 2, etc., siempre que

ES Rummy 5000

Reglas del juego

Para ganar:

El objetivo del juego es conseguir un mínimo de 5.000 puntos. También puedes arreglar la regla para que sea exactamente 5.000 puntos.

Para jugar:

Para tener derecho a empezar a contar puntos, hay que “abrir”, es decir sumar al menos 750 puntos. Empiece por tirar los dados. Sólo los 5 y los 1 se cuentan individualmente. Los demás números sólo se cuentan en combinaciones. Se cuentan como combinaciones: tres, cuatro y cinco del mismo tipo. Después de tirar los dados, puedes contar puntos o volver a tirar los dados que no coincidan (si el jugador aún no está abierto, deberá volver a jugar hasta alcanzar los puntos mínimos requeridos). Cuando un jugador está abierto, puedes contar la puntuación sin una puntuación mínima. Si el jugador no anota ningún punto en un lanzamiento, no se registran puntos. Las combinaciones deben obtenerse en un solo lanzamiento. Si obtienes un primer 1 y luego dos 1 más después del segundo lanzamiento, esto daría 100 + 200 = 300 puntos y no 1000 puntos. Si en un lanzamiento todos los dados suman puntos, puedes lanzarlos todos nuevamente y seguir acumulando puntos (a riesgo de perderlo todo si no aparecen puntos). Si un jugador hace cinco 1 en un solo lanzamiento, gana la ronda y esto puede suceder en cualquier momento de la ronda.

1 = 100 puntos
Tres 4s = 400 puntos
Cinco 1s = 5000 puntos
5 = 50 puntos
Tres 5s = 500 puntos
(Gana el juego en cualquier momento)
Tres 1s = 1000 puntos
Tres 6s = 600 puntos
Tirando 1, 2, 3, 4, 5 = 1500 puntos
Cinco 5s = 5000 puntos
Tres 2s = 200 puntos
Tirando 2, 3, 4, 5, 6 = 1500 puntos
Tres 3s = 300 puntos

ES

Domino

Reglas del juego

Para ganar:

El objetivo del juego es ser el primero en colocar todas sus fichas de dominó. Los demás jugadores que no han podido terminar registran el total de puntos que se muestran en las fichas restantes.

Para jugar:

Comienza mezclando todas las fichas de dominó, boca abajo, en el centro de la mesa. Para 2 jugadores, cada uno toma 7 fichas de dominó, para 3 y 4 jugadores, cada uno toma 6 fichas de dominó y para 5 y 6 jugadores, cada uno toma 4 fichas de dominó.

Las fichas de dominó restantes forman una pila y se colocan donde todos puedan alcanzarlas. El jugador con el doble más alto comienza la ronda y coloca su dominó en el centro de la mesa. El siguiente jugador (a la izquierda del primer jugador) debe colocar una de sus fichas que coincida con un lado de la primera ficha. Los jugadores colocan fichas de dominó en cada extremo de la línea de juego. Los dobles se colocan en ángulo recto. Los jugadores pueden cambiar la dirección de la línea colocando su dominó de lado, pero sin bloquear la línea.

Si un jugador no puede colocar una ficha de dominó, debe tomar una del montón. Si puede colocarlo, lo juega inmediatamente, si no, lo agrega a su ficha de dominó. Si la pila está vacía, pierde un turno.

el punto de reentrada no está ocupado por dos o más fichas opuestas. Si un jugador tiene una o más fichas en la barra, está obligado a tenerlas todas nuevamente en juego antes de poder realizar cualquier otro movimiento. Si sus tiradas de dados no le permiten hacer esto, deberá perder un turno.

Retirada: Retirar las piezas de las damas es la última fase del juego. Una vez que todas sus piezas de damas están en su tablero local, el jugador puede comenzar a sacarlas, haya o no alguna ficha del oponente en su tablero local o en la barra. Si, mientras saca, una o más de sus fichas son golpeadas, debe colocarlas primero en el tablero de su oponente y luego llevarlas de regreso a su tablero antes de continuar sacando sus fichas. El sorteo se realiza en función de los lanzamientos de dados, cada número permite sacar una ficha del punto correspondiente: un seis permite sacar una ficha del punto seis, un cinco del cinco, etc. Como antes, se juegan dobles dos veces.

Si no hay ninguna ficha en el punto indicado por los dados, pueden ocurrir dos jugadas alternativas:

- Si no hay piezas en los puntos más altos, el jugador debe quitar una ficha de la punto numérico más alto con piezas.
- Si hay piezas en uno o más puntos con números más altos, no puede quitar una pieza de ficha y debe usar el lanzamiento de dados para quitar una pieza de ficha. No es necesario retirar una pieza si puede ser reemplazada por el movimiento legal de otra pieza de fichas.

Apuestas: Si el perdedor ha eliminado al menos una de sus fichas, el juego se llama simple y el ganador gana un punto (o el valor que se muestra en el cubo de duplicar). Si el perdedor no ha eliminado ninguna de sus piezas pero ya no tiene ninguna pieza en el tablero del oponente o en la barra, el juego se llama gammon o apuestas dobles, el ganador ganará dos puntos (o el doble del valor mostrado en la tabla), duplicar el cubo). Si el perdedor no ha eliminado ninguna de sus piezas y todavía tiene una ficha (o más) en el tablero del oponente o en la barra, el juego se llama backgammon o apuestas triples, el ganador ganará entonces tres puntos (o tres veces el valor mostrado en el cubo de duplicación),

Cubo de duplicación: El cubo de duplicar es un dado de 6 caras que comprende las potencias de 2, es decir: 2, 4, 8, 16, 32, 64. Se utiliza para aumentar las apuestas del juego actual. Al comienzo de cada ronda, el cubo de duplicar se coloca en el centro, equidistante de los dos jugadores, en la barra o en un costado del tablero; esto significa que lo que está en juego para esa ronda está centrado en uno. Mientras el cubo de duplicar permanezca en el centro, cualquiera de los jugadores puede aceptarlo. Para duplicar las apuestas del juego en una ronda, un jugador debe esperar su turno y hacerlo antes de lanzar sus dados. Luego presenta el cubo a su oponente con la cara superior mostrando un 2 y diciendo “doble” u otra expresión equivalente.

En este punto el oponente puede:

- Rechazar o renunciar (soltar): la ronda termina, pierde un punto.
- Aceptar (tomar): toma el cubo de su lado y la ronda continúa con apuestas duplicadas.

En la última parte de la ronda el jugador que acepta el cubo se convierte en su dueño, y ahora es la única persona que puede redoblar a 4 de la misma forma que lo hizo al doblar inicialmente. En caso de aceptar el redoble, el nuevo propietario es la única persona que podrá redoblar a 8 y así sucesivamente. Es posible que un jugador doble incluso si no puede jugar (no es un movimiento legal), lo que sería el caso con una pieza en la barra mientras el oponente posee los 6 puntos de entrada. Luego declara su intención de doblar o redoblar después del turno de su oponente.

ES Poker

Reglas del juego

Para ganar:

El ganador de una partida de póquer es la persona que finalmente recoge todas las fichas de todos los demás jugadores.

Antes de empezar a jugar:

En primer lugar, debe elegir un distribuidor y darle la ficha de "Distribuidor". El crupier es el encargado de repartir las cartas. En cada mano, el repartidor cambia a la siguiente persona en el sentido de las agujas del reloj.

Los dos jugadores sentados a la izquierda del crupier se denominan ciega pequeña y ciega grande y reciben las fichas asignadas. Los jugadores que están en la ciega pequeña y en la ciega grande cambian en cada mano.

Estos dos jugadores están obligados a apostar una cantidad definida al inicio entre todos los jugadores, incluso antes de repartir las cartas. Las cantidades apostadas para la ciega pequeña y la ciega grande aumentan durante el juego.
Ejemplo: Dependiendo del valor que le des a cada ficha, puedes comenzar con 5 y 10 para la ciega pequeña y grande, luego después de media hora, aumentar a 10 y 20.

Reglas del juego:

El crupier reparte dos cartas a cada jugador, una a la vez.

La primera ronda de apuestas comienza con el jugador inmediatamente a la izquierda de la ciega grande. Este jugador, dependiendo de las cartas que tenga en su mano, podrá: Doblar. Luego descartan sus cartas y se retiran permanentemente del juego. Llamar. Pusieron en el bote la misma cantidad que depositó la ciega grande. Aumentar. Luego apuestan una suma mayor que la depositada por la ciega grande, Una vez que el primer jugador ha tomado una decisión, le toca el turno al jugador de su izquierda y así sucesivamente. La ciega pequeña y la ciega grande pueden igualar las apuestas de los demás jugadores o subir. Si aumentan su apuesta, habrá una segunda ronda de apuestas.

Cuando finaliza la primera ronda de apuestas, el crupier devuelve tres cartas al centro de la mesa. Estas cartas se llaman Flop.

La segunda ronda de apuestas comienza con el jugador a la izquierda del crupier. En esta nueva ronda cada jugador tiene la oportunidad de decir:

Controlar. El jugador puede pasar, basándose en que no ha puesto dinero extra en el bote. Sólo podrán comprobar si los jugadores anteriores a ellos tampoco han apostado. Apuesta. Deciden poner en el bote la cantidad que quieren. Aumentar. Apuestan una cantidad mayor si un jugador ya ha realizado una apuesta. Llamar. Si un jugador ya ha apostado, igualarás esa apuesta en el bote. Doblar. Luego descartas tus cartas y te retiras permanentemente del juego.

Cuando finaliza la segunda ronda de apuestas, se devuelve una cuarta carta común al centro de la mesa. Esta carta se llama Turno.

La tercera ronda de apuestas puede empezar como la anterior.

ES

Damas

Reglas del juego

Para ganar:

Captura todas las piezas de tu oponente saltando sobre ellas a un espacio vacío o bloqueando las piezas de tu oponente para que no se pueda realizar ningún movimiento.

Para jugar:

Cada jugador recibe 12 piezas del mismo color y las coloca en las tres primeras filas de cuadrados negros. Comprueba que el cuadrado de la esquina izquierda más cercana a ti sea negro. Los movimientos sólo pueden ser hacia casillas negras. Los movimientos sólo se pueden realizar en dirección diagonal hacia un cuadrado vacío (no hacia atrás). Para capturar la pieza de tu oponente, la casilla opuesta a esta pieza debe estar vacía. Salta sobre la pieza del oponente al espacio vacío y luego retira su pieza del tablero. No puedes saltar sobre tu propia pieza. Cuando una de tus piezas llega al lado del tablero de tu oponente, se convierte en "Rey" y es "coronada" al colocar otra pieza del mismo color encima. Cuando eres rey, puedes avanzar o retroceder en un patrón diagonal. Los reyes pueden ser saltados y capturados por piezas regulares.

ES

Poker dados

Reglas del juego

Para ganar:

El objetivo del juego es tener la mano con la mejor combinación al final de la ronda con todos los jugadores.

Para jugar:

Lanza los cinco dados. Es posible tirar los dados hasta dos veces más, ya sea todos o solo algunos. En el tercer lanzamiento, puedes decidir reutilizar los que previamente has reservado. Puedes optar por utilizar el as como comodín, pero las combinaciones "puras" siempre obtienen una puntuación más alta que aquellas con un comodín. Las combinaciones posibles son las del Poker, con algunas variaciones debido a la naturaleza de los dados (por ejemplo, no hay “sigue”). Del más débil al más fuerte (teniendo en cuenta que una pareja de reyes es más fuerte que una pareja de 10s por ejemplo):

Par - Pareja
Dos pares - Doble pareja
Busto (4 dados consecutivos)
Tres de un tipo - Trío
Escalera (5 dados consecutivos)
Full (3 dados idénticos + 2 dados idénticos)
Cuatro de un tipo - Cuarteto
Póquer: cinco iguales, que no existe en el póquer clásico

Cuando termina esta ronda, una quinta carta común llamada River regresa al centro de la mesa. Una vez que los jugadores han terminado de apostar, los que todavía están en carrera (es decir, los jugadores que no se han retirado) muestran sus manos. El jugador con la combinación numérica de cartas más alta gana la ronda y gana todo el bote.

Entonces puede comenzar una segunda mano.

Varias categorías:
El jugador que gana una ronda de póquer es el que tiene en su mano las cartas de mayor valor y/o las cinco cartas volteadas sobre la mesa. Las siguientes son las manos de póquer de menor a mayor:

Par- Pareja: Dos cartas del mismo rango. Si dos jugadores terminan una mano cada uno con un par, el par más alto gana el bote

Dos pares - Doble pareja: Dos cartas de un valor y dos cartas de otro valor.

Tres de un tipo - Trío: Tres cartas del mismo rango.

Escalera: Cinco cartas que no son todas del mismo palo en secuencia.

Color: Cinco cartas del mismo palo, es decir, cinco diamantes, cinco corazones, cinco picas o cinco tréboles.


Full: Tres cartas de un valor y dos cartas de otro valor.

Cuatro de un tipo - Cuarteto: Cuatro cartas de un rango.

Escalera de color: Cinco cartas en rango secuencial, todas del mismo palo.

Escalera real de color: La mejor mano posible con las cinco cartas más altas en secuencia: as, rey, reina, sota y diez del mismo palo.

MG3337_CMPI



Importado por:
GRUPE CMP PARIS IBERICA, S.L.
C/Electricitat, 7. 08755 Castellbisbal - Spain
NIF: B-67144261
www.cmp-iberica.com - Made in P.R.C.
Creaciones originales protegidas por derechos de autor.
Todos los derechos reservados. All rights reserved.
Conserve el embalaje por la información que en él figura.
Keep the packaging as it contains useful information.